HELSINKI

Un jeu de
Daniel Skjold Pedersen &
Asger Harding Granerud pour
2 à 4 joueurs, à partir de 10 ans.

Matériel

Matériel commun

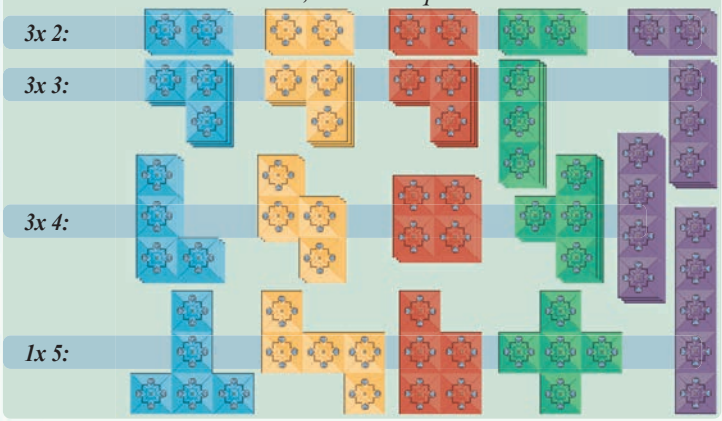
- **1 plateau Sénat**

- **1 plateau Action avec une piste de score**

Il est composé de deux parties que vous devez assembler avant de jouer.

- **50 tuiles Pavillon** ***(recto-verso)***

– avec 2 à 5 toits chacune, 10 de chaque couleur



- **12 tuiles Pavillon joker**

– avec 1 toit chacune

- **100 cartes Pavillon**

18 cartes de chacune des 5 couleurs plus 10 cartes joker

- **30 Superstructures**

- **5 tuiles Cache**

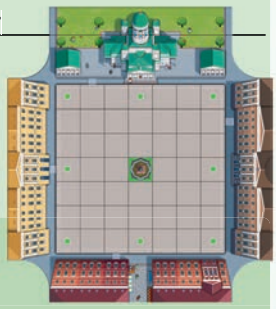
- **1 pion Premier joueur**

Il est composé de trois parties que vous devez assembler avant de jouer.

- **1 livret de règles**

Matériel pour chaque joueur *(dans chacune des couleurs de joueurs suivantes: rouge, vert, bleu et jaune) :*

- **1 plateau Joueur**



- **8 Blasons**

- **1 Monument**

- **1 pion Joueur**

- **1 marqueur de score**

Matériel pour l'extension "Routes sûres"

- **4 cartes Bonus**

- **16 Visiteurs**

Concept et But du jeu

Au centre de la capitale finlandais Helsinki se trouve la fameuse place du Sénat avec le Palais du Gouvernement, l'Université, la Cathédrale et la Maison Sederholm.
Vous avez pour tâche de façonner le marché de la Place du Sénat, en essayant de connecter autant de pavillons que possible. Les cartes mises à votre disposition vous permettent d'acquérir des tuiles Pavillon que vous pouvez ensuite utiliser pour construire votre propre Place du Sénat. En recouvrant certaines cases, vous gagnerez des blasons que vous pourrez échanger contre des actions à usage unique. Le joueur qui réussit à placer le plus judicieusement ses tuiles Pavillon et qui utilise ses actions le plus intelligemment sera déclaré vainqueur à la fin de la partie.

Mise en place – *exemple pour une partie à quatre joueurs*

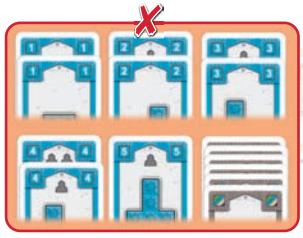
1) Placez le **plateau Sénat** au centre de la zone de jeu. Mélangez les **cartes Pavillon** et formez une pile que vous placez face cachée sur la case prévue à cet effet. A côté de cette dernière se trouve la case prévue pour la défausse. Piochez 8 cartes de la pile et placez-les face visible sur les 8 cases qui se trouvent entre les bâtiments.

Lors d'une partie à trois joueurs:

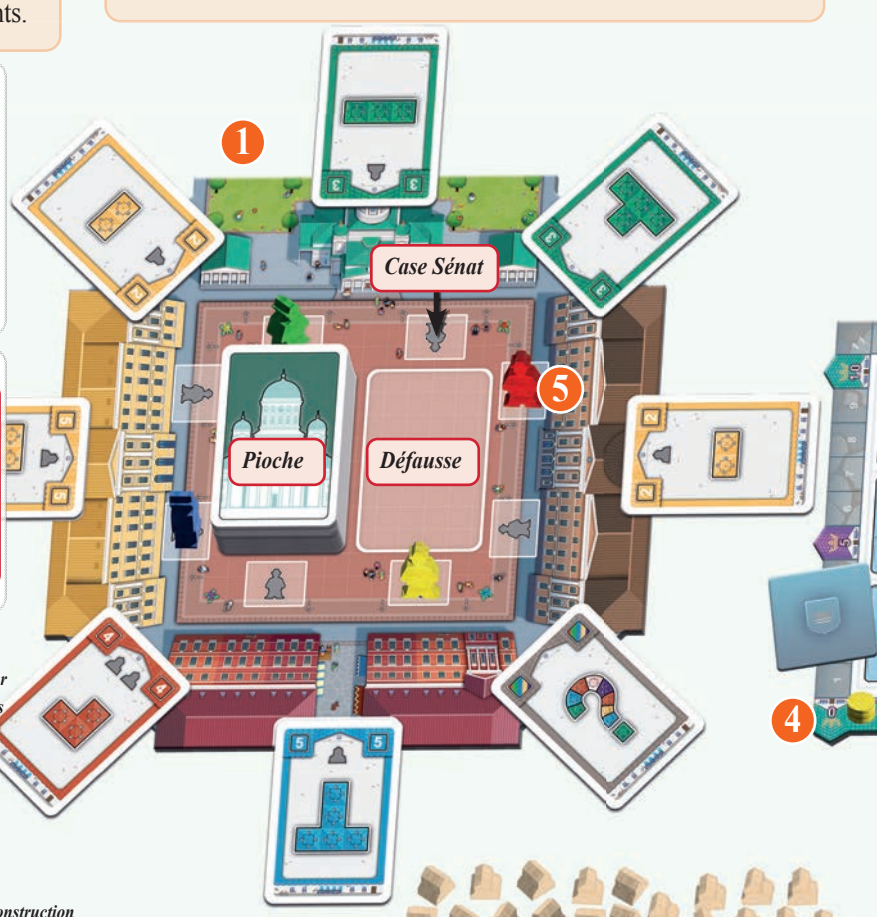
Avant de mélanger les cartes, retirez deux cartes "1" et une carte "5" de chaque couleur ainsi que quatre cartes joker. Replacez ces cartes dans la boite de jeu, elles ne seront pas utilisées pendant la partie.

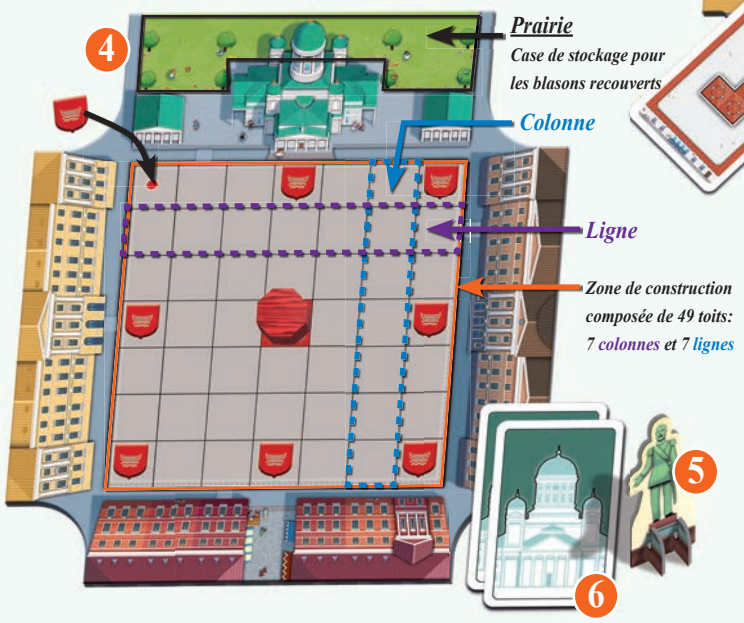
Lors d'une partie à deux joueurs:

Avant de mélanger les cartes, retirez deux cartes "1", "2" "3" et "4" de chaque couleur ainsi qu'une carte "5" au choix et que six cartes joker. Replacez ces cartes dans la boite de jeu, elles ne seront pas utilisées pendant la partie.



2) Triez tout d'abord les **tuiles Pavillon** par couleur puis par forme. Placez-les ensuite à portée de main de tous les joueurs près du plateau Sénat où elles forment la réserve. Placez les **superstructures** près des tuiles Pavillon.





4) Choisissez chacun une couleur et prenez les éléments suivants de cette couleur:

- **1 plateau Joueur** qui comporte sur ses quatre côtés les même bâtiments que sur le plateau Sénat. Placez votre plateau Joueur devant vous de façon à ce qu'il ait la même orientation que le plateau Sénat.
- **8 Blasons** que vous placez sur les toits prévus à cet effet *(les points de couleur)* de votre plateau Joueur.
- **1 Monument** que vous placez sur le toit situé au centre de votre plateau Joueur.
- **1 marqueur de score** que vous placez sur la case "0" de la piste de score.
- **1 pion Joueur**.

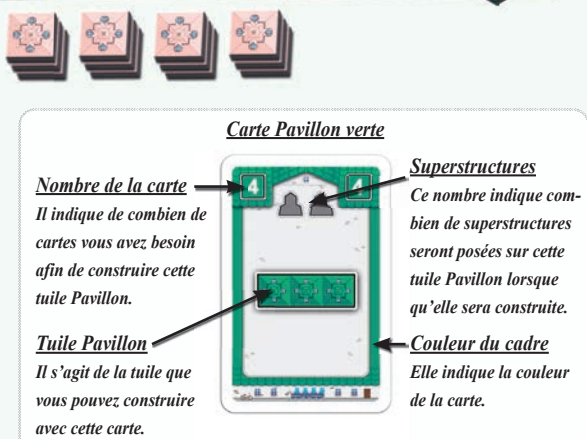
5) Le joueur le plus jeune prend le **pion Premier joueur** puis place son pion Joueur sur n'importe quelle **case Sénat** du plateau Sénat. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre et placent chacun leur tour leur pion Joueur sur la case Sénat située deux cases plus loin.

3) Placez le plateau Action à côté du **plateau Sénat**.

Lors de votre première partie, nous vous recommandons de recouvrir la rangée du bas du plateau action avec les 5 **tuiles Cache**. Ces actions ne seront pas disponibles pendant la partie.

Après quelques parties, vous n'aurez plus besoin des tuiles Cache et vous aurez ainsi le choix entre plus d'actions.

Gardez les **tuiles Pavillon joker** à portée de main sous le plateau Action.



Tuile Pavillon verte (3 toits)

Chaque tuile Pavillon possède 3 caractéristiques:

• Forme | • Couleur | • Nombre de toits

Important: *les couleurs des cartes Pavillon ne correspondent pas aux couleurs de joueurs. Vous avez le droit de choisir parmi les cartes de toutes les couleurs pour construire des pavillons sur votre plateau Joueur.*

6) Pour finir, piochez chacun deux cartes Pavillon de façon à constituer votre main de départ. La partie peut ensuite commencer! *Replacez tous les éléments inutilisés à ce stade dans la boite de jeu.*

Déroulement de la partie

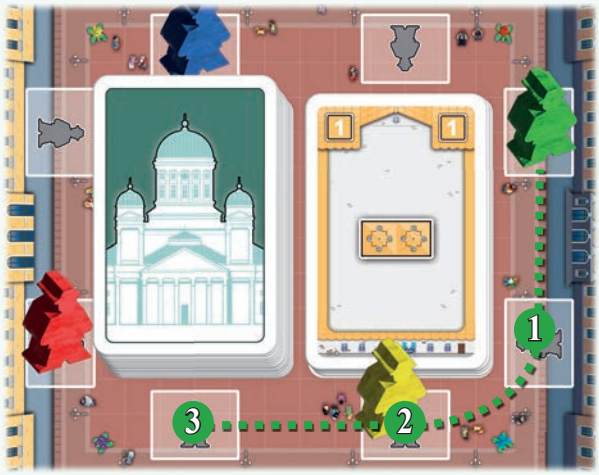
Une partie d'Helsinki est divisée en plusieurs tours et lors de chaque tour c'est le joueur qui possède le pion Premier joueur qui commence. Les autres joueurs suivent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque vous êtes le joueur actif, vous devez d'abord **1) Déplacer votre pion Joueur**

Puis, vous devez décider de **2) Piocher des cartes ou Construire un pavillon**

C'est ensuite au tour du joueur suivant. La partie se termine à la fin du tour au cours duquel la dernière carte de la pioche a été révélée ou piochée. Afin que toutes les cases soient réapprovisionnées, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche pour ce dernier tour, si nécessaire. Lorsque ce tour est terminé, un décompte final des points a lieu.

1) Déplacer votre pion Joueur

Vous devez déplacer votre pion d'une à trois cases Sénat dans le sens des aiguilles d'une montre. Il peut y avoir plusieurs pions sur la même case. Vous n'avez pas le droit de rester sur la même case sans vous déplacer.

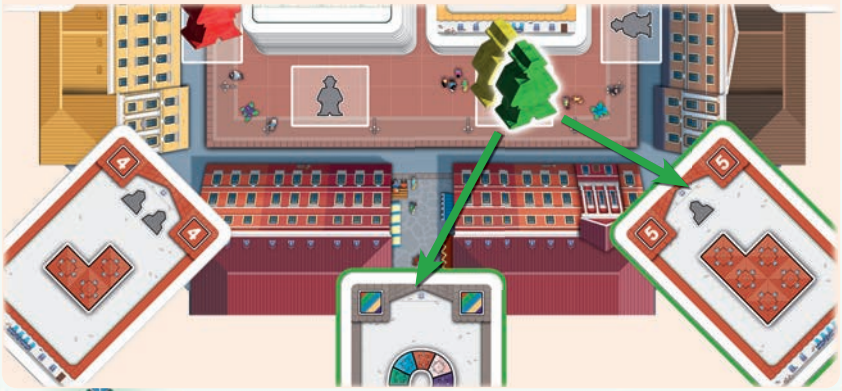


2) Piocher des cartes ou Construire un pavillon

Vous devez ensuite choisir **une** des deux actions possibles:

2a) Piocher des cartes

Il y a deux cartes Pavillon adjacentes à chaque case Sénat, une à droite et une à gauche. Ajoutez les deux cartes adjacentes à la case sur laquelle se trouve votre pion à votre main. Réapprovisionnez ensuite les deux cases vides avec deux cartes de la pioche. Votre limite de cartes en main est de sept. S'il vous arrive d'avoir plus de sept cartes en main après avoir pioché, vous devez immédiatement vous débarrasser des cartes en surplus de votre choix et les placer face visible dans la défausse.



2b) Construire un pavillon

Si vous souhaitez construire un pavillon, vous devez jouer un nombre de cartes spécifique de votre main. Puis, vous pouvez construire la tuile Pavillon en question sur votre plateau Joueur, en tenant compte de la position de votre pion sur le plateau Sénat. Votre but est de remplir complètement autant de colonnes et de lignes que possible (d'un bord à l'autre de votre plateau Joueur).

1. Jouer des cartes

Vous devez d'abord choisir la carte que vous souhaitez utiliser pour construire votre pavillon.

Chaque carte représente un pavillon spécifique. Ce qui signifie que vous ne pouvez construire ce pavillon qu'avec cette carte, sous réserve qu'il soit disponible dans la réserve.

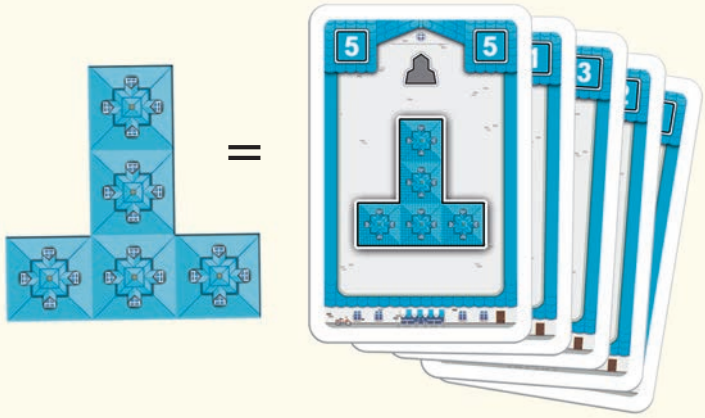
De plus, le nombre inscrit dans les coins supérieurs de la carte vous indique combien de cartes de cette couleur vous devez jouer afin de construire la tuile Pavillon correspondante.

La couleur du pavillon construit doit toujours correspondre à la couleur de la carte utilisée pour le construire. Cette dernière compte comme une des cartes requises.

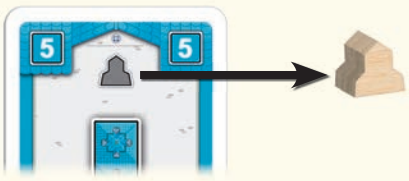
Vous pouvez jouer la carte "1" toute seule si vous souhaitez construire le pavillon représenté dessus. Vous devez toujours jouer les cartes "2", "3", "4" et "5" avec les cartes supplémentaires requises de la même couleur.

S'il y a des superstructures représentées sur le haut de la carte utilisée *(1 ou 2)*, prenez également ces superstructures de la réserve. Vous les utiliserez après avoir ajouté la tuile à votre plateau Joueur *(voir page suivante "Les Superstructures")*.

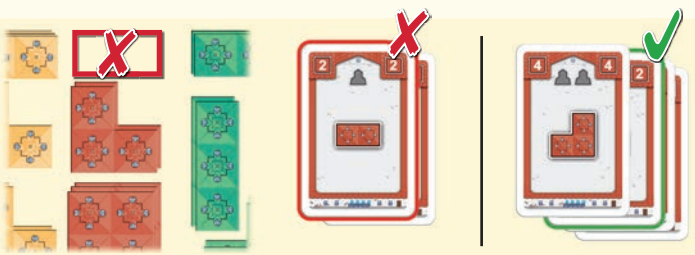
Une fois que vous avez ajouté la tuile Pavillon sur votre plateau Joueur, placez les cartes utilisées sur la défausse.



Exemple: Si vous souhaitez construire le pavillon représenté sur la carte "5" bleue, vous devez jouer quatre cartes bleues supplémentaires de votre main.

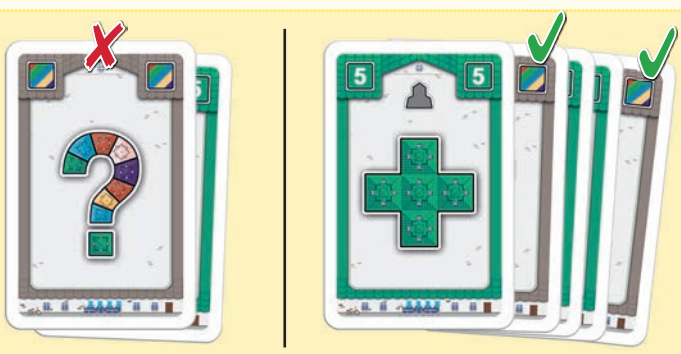


***Note:** Une carte qui représente un pavillon qui n'est plus disponible dans la réserve ne peut pas être utilisée pour construire ce pavillon. Vous ne pouvez la jouer qu'en tant que carte supplémentaire de cette couleur pour un autre pavillon.*



Les cartes joker

Les cartes joker n'ont pas de nombre dans leurs coins supérieurs et vous ne pouvez donc pas les jouer toutes seules. Elles remplacent cependant n'importe quelle couleur et peuvent être utilisées pour atteindre le nombre de cartes requises d'une couleur spécifique. Vous pouvez jouer plusieurs cartes joker lors de la construction d'un même pavillon.

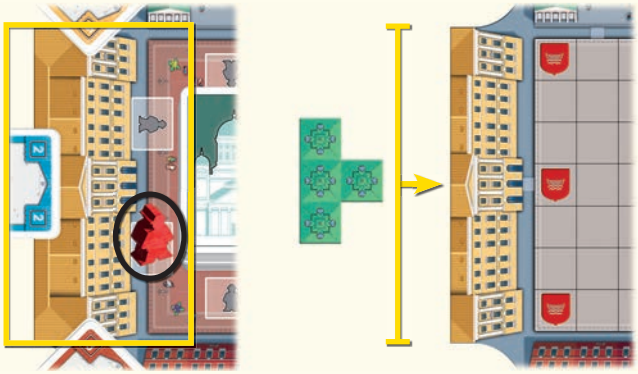


2. Placer la tuile Pavillon

Une fois que vous avez récupéré votre tuile Pavillon, vous devez la placer sur votre plateau Joueur.

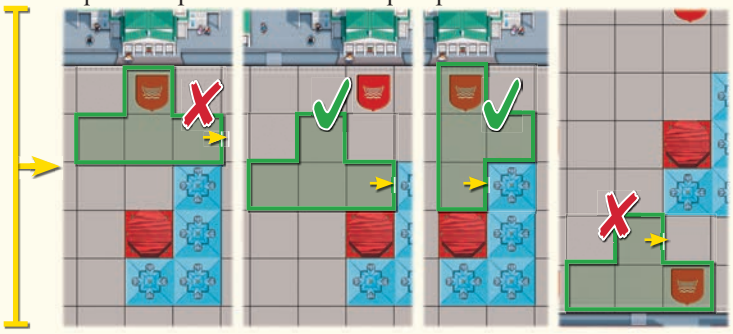
Les règles suivantes s'appliquent:

1) Vous devez pousser votre tuile vers le centre de votre plateau Joueur à partir du côté correspondant au côté de la Place du Sénat où se trouve actuellement votre pion.



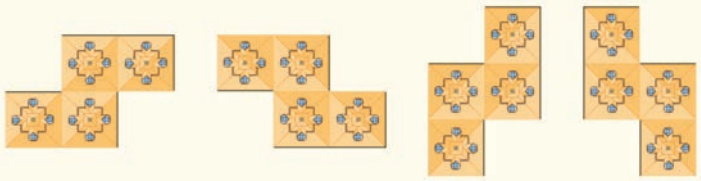
Plateau Sénat *Plateau Joueur*

2) Vous devez pousser votre tuile vers le centre de votre plateau Joueur jusqu'à ce qu'elle soit bloquée par une autre tuile ou par le monument *(bord contre bord et pas en diagonale)*. La première tuile que vous placez doit être bloquée par le monument.



Exemple: Le joueur pousse sa tuile verte "4" vers le centre de son plateau à partir du côté gauche (jaune).

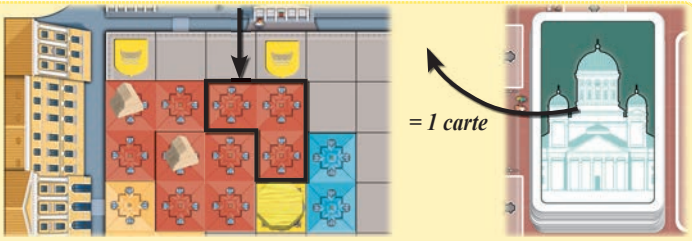
3) Avant de commencer à pousser votre tuile, vous pouvez la tourner et l'orienter dans le sens de votre choix.



4) Chaque tuile doit rentrer complètement dans votre zone de jeu, elle ne doit pas dépasser.

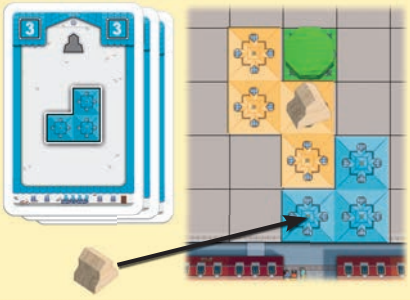
Le Bonus

Si la tuile Pavillon que vous venez de placer touche une autre tuile de la même couleur sur votre plateau Joueur *(côté contre côté et pas en diagonale)*, vous gagnez un bonus: prenez la première carte de la pioche.



Les Superstructures

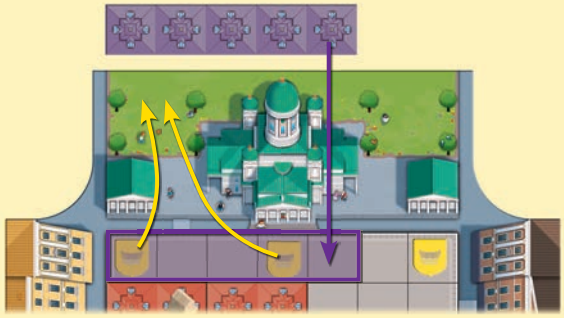
Si la carte que vous avez jouée comporte des superstructures, prenez ces dernières dans la réserve et placez-les immédiatement sur les toits de votre choix sur la tuile que vous venez de construire. Chaque toit ne peut contenir qu'une seule superstructure. A la fin de la partie, les superstructures vous octroient des points si elles sont placées sur des lignes ou des colonnes entièrement complétées.



Exemple: Le joueur utilise trois cartes bleues. La carte "3" comporte une superstructure. Le joueur prend donc la tuile représentée sur la carte ainsi qu'une superstructure de la réserve. Une fois qu'il a placé la tuile sur son plateau Joueur, il place la superstructure sur l'un des toits de cette tuile.

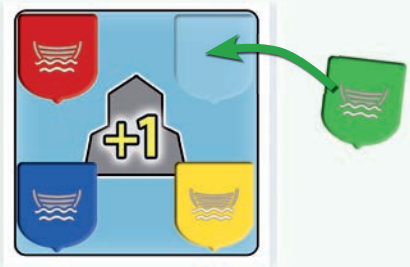
Les Blasons

Certaines cases de votre plateau Joueur comportent un blason. Lorsque vous recouvrez un de ces blasons en plaçant une tuile, posez-le sur la prairie au dessus de votre plateau. Vous pouvez utiliser un blason (ou plusieurs) lors de n'importe lequel de vos tours, y compris celui où vous l'avez récupéré, afin d'effectuer les actions représentées sur le plateau Action.



Le plateau Action et les actions associées

Le plateau Action représente 15 actions différentes que vous pouvez utiliser lors de vos tours en plus de vos actions de base. Lorsque vous utilisez une de ces actions, vous devez placer un de vos blasons qui se trouvent sur votre prairie sur l'action que vous souhaitez utiliser. Vous pouvez ensuite effectuer votre action. Vous pouvez effectuer plusieurs actions lors d'un même tour. Vous devez cependant choisir une action sur laquelle il n'y a pas déjà un de vos blasons, c'est à dire que vous ne pouvez effectuer chaque action qu'une seule fois par partie.



Ces actions peuvent étendre ou modifier les règles de base expliquées auparavant ou vous offrir de nouvelles possibilités. Certaines actions vont affecter le déplacement de votre pion et d'autres sont liées aux tuiles joker et à la façon de jouer les cartes.

Les 15 actions disponibles en détails:

Vous pouvez avancer votre pion d'une à 6 cases sur le plateau Sénat, au lieu d'une à 3 cases habituellement.

Vous pouvez avancer votre pion d'une à 5 cases sur le plateau Sénat, au lieu d'une à 3 cases habituellement.

Vous pouvez déplacer votre pion d'une case dans le sens inverse des aiguilles d'une montre sur le plateau Sénat, au lieu d'une à 3 cases habituellement.

Gagnez deux tuiles Pavillon joker et ajoutez-les à votre plateau Joueur lors de ce tour. Il n'y a qu'une seule règle à respecter: chaque tuile joker doit toucher une tuile Pavillon classique ou une tuile Pavillon joker *(côté contre côté et pas en diagonale)*.

Gagnez une tuile Pavillon joker et ajoutez-la à votre plateau Joueur lors de ce tour. Il n'y a qu'une seule règle à respecter: chaque tuile joker doit toucher une tuile Pavillon classique ou une tuile Pavillon joker *(côté contre côté et pas en diagonale)*.

Votre limite de cartes en main est suspendue. Vous pouvez avoir plus de sept cartes en main jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous devrez ensuite défausser les cartes en surplus comme d'ordinaire.

Vous pouvez pousser une tuile Pavillon sur votre plateau Joueur à partir de n'importe quel côté, sans tenir compte de l'endroit où votre pion se trouve.

Vous pouvez construire une deuxième tuile Pavillon lors de ce tour mais vous devez jouer les cartes requises comme d'ordinaire.

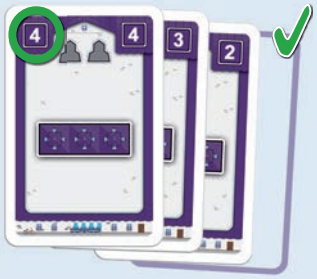
Lors de votre tour, vous pouvez piocher des cartes **puis** construire une tuile Pavillon.

Vous pouvez prendre la première carte de la pioche en plus en plus des deux cartes adjacentes à votre pion Joueur. Ajoutez les trois cartes à votre main *(pensez à vérifier la limite)*.

Gagnez deux points. Avancez de deux cases sur la piste de score.

Prenez une superstructure de plus que ce qui est représenté sur la carte que vous avez jouée. S'il n'y a aucune superstructure, prenez-en quand même une de la réserve.

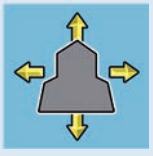
Il vous faut une carte de moins pour construire une tuile Pavillon.



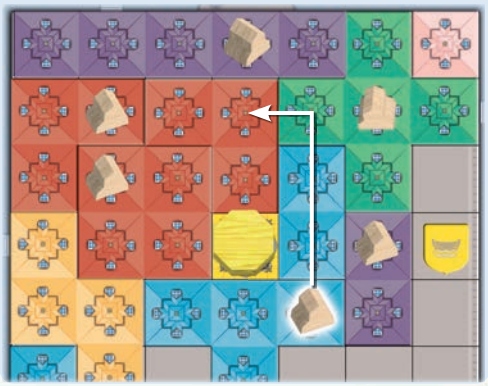
Exemple: Si vous souhaitez construire le pavillon représenté sur la carte violette "4", vous ne devez jouer que trois cartes violettes.

Vous pouvez utiliser n'importe quelle carte comme une carte joker.

Exemple: Si vous souhaitez construire le pavillon représenté sur la carte bleue "4", vous devez jouer trois cartes bleues et une carte de n'importe quelle autre couleur.



Vous pouvez déplacer une de vos superstructures sur un autre toit. Vous n'êtes pas obligé de la laisser sur la même tuile Pavillon.



Fin de partie et Décompte final

La partie se termine à la fin du tour au cours duquel la dernière carte de la pioche a été révélée ou piochée. Afin que toutes les cases soient réapprovisionnées, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche pour ce dernier tour, si nécessaire.

Une fois que ce dernier tour est terminé, un décompte final des points a lieu pour chaque joueur. Avancez votre marqueur sur la piste de score en conséquence.

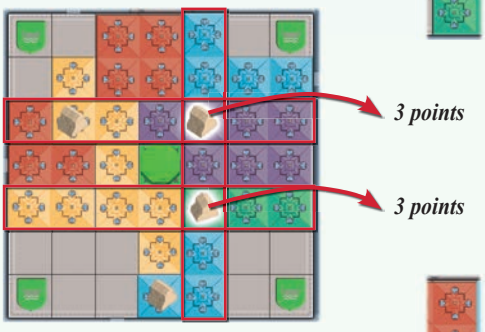
Tuiles Pavillon:

- **2 points** pour chaque **ligne** complètement remplie.
- **2 points** pour chaque **colonne** complètement remplie.

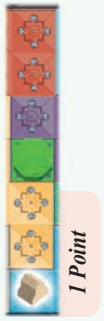
Superstructures:

Evaluez les superstructures dans l'ordre suivant:

1) 3 points pour chaque **superstructure** qui se trouve au **croisement** d'une ligne et d'une colonne complètement remplies. Retirez ensuite la superstructure du plateau, elle ne vous rapportera pas d'autres points.



2) 1 point pour chaque **superstructure** qui se trouve sur une **ligne** ou sur une **colonne** complètement remplie.

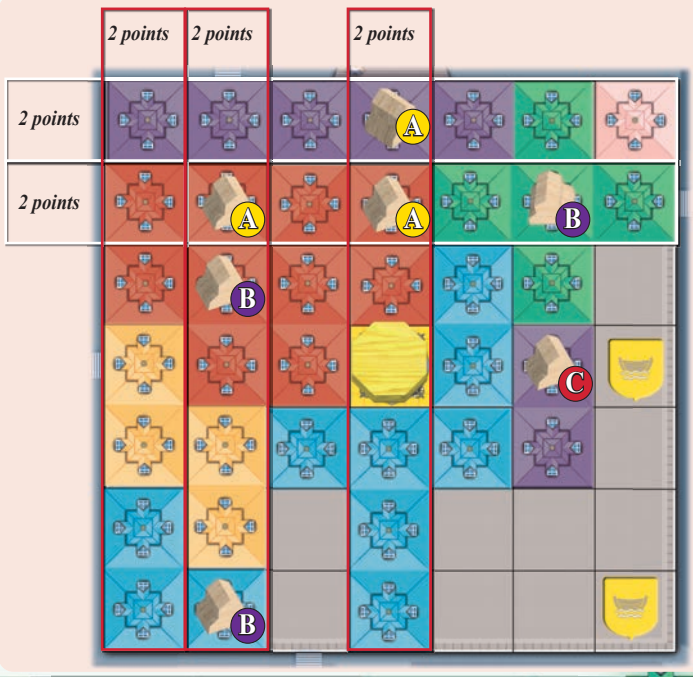


Note: Les superstructures sur des lignes ou des colonnes qui ne sont pas entièrement remplies ne vous rapportent pas de point.

Note: La case centrale avec le monument est considérée comme étant remplie.

Le joueur avec le plus de points à l'issue de ce décompte est déclaré vainqueur!

En cas d'égalité c'est le dernier joueur dans l'ordre de jeu qui remporte la partie.



Exemple de décompte final

Tuiles Pavillon:

Deux lignes complètes = 4 points

Trois colonnes complètes = 6 points

Superstructures:

1) (A) 3 superstructures sur un croisement (d'une ligne et d'une colonne complète) = 9 points

2) (B) 1 superstructure sur une ligne complète = 1 point

2 superstructures sur une colonne complète = 2 points

(C) Pas de point pour la superstructure sur la ligne/colonne incomplète.

Le score total est de 22 points.

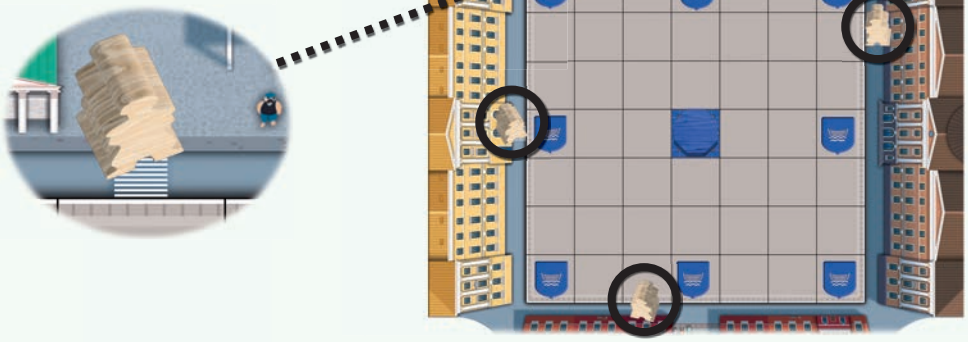
Extension: Routes sûres

Changements lors de la Mise en place:

1) En fonction du nombre de joueurs, placez les cartes Bonus indiquées dans le tableau ci-contre à disposition des joueurs.

	Carte Bonus 3	*Carte Bonus 5*	*Carte Bonus7*	*Carte Bonus 9*
2 joueurs	✓	✓		
3 joueurs	✓	✓	✓	
4 joueurs	✓	✓	✓	✓

2) Prenez chacun quatre visiteurs et placez-les sur les passages piétons de votre plateau Joueur. Ces visiteurs restent en place jusqu'à la fin de la partie.



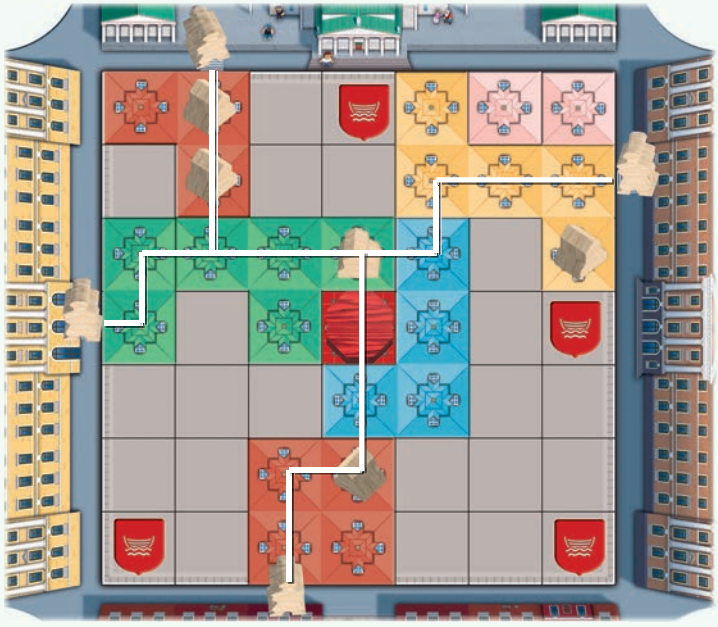
Changements pendant la partie:

Vous devez maintenant essayer de placer vos tuiles Pavillon de façon à ce que vos quatre visiteurs soient connectés entre eux via ces tuiles Pavillon.

Dès que vous parvenez à remplir cet objectif, prenez la carte Bonus disponible avec le plus de points de victoire et gagnez immédiatement ces points.

Les cartes Bonus rapportent 9 - 7 - 5 - 3 points. Plus tôt vous réussissez à récupérer une carte et plus vous gagnez de points.

Les autres règles et le décompte des points restent inchangés.



Variante: Nouveaux défis

Changements lors de la Mise en place:

Pour ajouter plus de rejouabilité, vous pouvez recouvrir 5 actions -aléatoires ou de votre choix- avec les tuiles Cache. Ces actions ne sont plus disponibles pendant la partie.

De cette façon, chaque nouvelle partie d'Helsinki sera différente et vous devrez à chaque fois prendre de nouvelles décisions tactiques.

est. 1989
QUEEN GAMES

© Copyright 2022 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.